

2. VULCANO / HEARTQUAKE

-Rimuovi tutte le unità nella zona del vulcano. (Più zone vulcano sceglierne una).

.Siracusa e Cuma colpiscono ugualmente tutte le zone confinanti

-Heartquake: riduci 1 tua città e 1 città avversaria adiacente, anche se separate dall'acqua (Rodi→Mileto).

3. FAMINE [9/20 (11)]

-Tu - rimuovi 9 unità.

- Avversari - rimuovono max 11 unità ciascuno, per un totale max di 20 unità avversarie.

(POTTERY: - 4 unità per ogni propria carta commercio GRAIN)

4. CIVIL WAR [1st: 15/20 - 2nd: rest] nessuna guerra civile con meno di 35 unità.

Parte dell'impero del giocatore che subisce (la Vittima) va assegnata ad un altro giocatore (il Candidato):

-Vittima inizia scegliendo 15 unità e le gira, poi il Candidato sceglie 20 unità e le gira.

Adesso l'impero è diviso in due fazioni, una girata (di 35 unità [15/20]) e una no (il resto [rest]).

-Vittima sceglie la fazione che vuole, l'altra passa al Candidato, che la rimpiazza con i propri tokens.

Se il Candidato non ha tokens sufficienti da sostituire, i rimanti tokens da sostituire passano al Beneficiario, (chi ha più tokens/città nella riserva), ovvero chi è meno presente sul tabellone. Procedura ripetuta finché tutte le unità designate non vengono sostituite.

Se la Vittima ha *PHILOSOPHY*, solo 15 unità formano la prima fazione, tutte scelte dal Candidato che, in questo caso, deve essere il Beneficiario (anche se stesso!). [1st: 0/15]

Se la Vittima ha *DEMOCRACY*, (non ha la Philosophy, che ha la precedenza), 45 unità formano la prima fazione, 15 scelte dalla Vittima e 30 dal suo Candidato. [1st: 15/30]

5. FLOOD [17/10]

-Tu - rimuovi 17 unità su pianura alluvionale (sezione più scura).

- Avversari - rimuovono max 10 unità ciascuno se nella stessa pianura alluvionale.

.Devi rimuovere la città, se quadrato bianco.

(ENGINEERING: max 7 unità)

6. EPIDEMIC [16/25 (10)]

-Tu - rimuovi 16 unità.

(MEDICINE: max 11 unità)

-Avversari - rimuovono max 10 unità ciascuno (da loro scelte), per un totale max di 25 unità avversarie.

(MEDICINE: max 5 unità)

.Il giocatore che ha scambiato Epidemic è immune.

.Lasciare sempre 1 token, il territorio non può essere spopolato. Sostituire le città con 1 token (perdita di 4)

7. CIVILI DISORDER

- Tu - se possiedi > 4 città, riduci il resto.

(LAW: > 5 città - DEMOCRACY: > 6 città)

8. ICONOCLASM & HERESY

-Tu - riduci 4 città.

[ICONOCLASM]

(LAW: 3) – (PHILOSOPHY: 2)

-Avversari/o - riducono 1/2 città (dal titolare della carta).

[HERESY]

(LAW: 1) – (PHILOSOPHY: immune)

9. PIRACY

L'avversario che ti ha scambiato la carta rimuove 1 tua città costiera per sua nave collegata via mare.

Per essere legittimo, una nave deve essere in grado di raggiungere la città che intende distruggere per mezzo del movimento normale. (es.: mar Nero→ mar Mediterraneo).